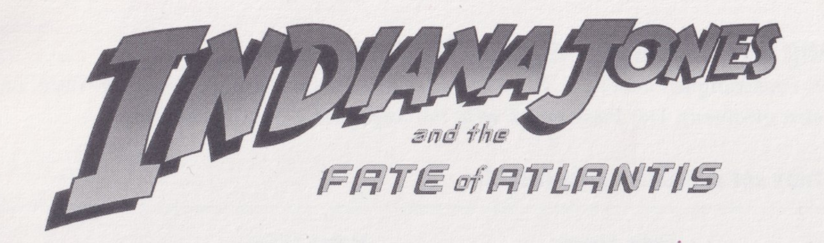




CD-ROM Referenzkarte

Inhalt

In Ihrer *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* Schachtel sollten folgende Dinge enthalten sein:

1 - Die Spiel-CD
2 - Eine Anleitung
3 - Diese Referenz

Achtung: Damit Ihr Computer richtig ausgenutzt wird, wurde Indiana Jones and the Fate of Atlantis so entworfen, daß der aktuelle State-of-The-Art Standard mit 256 Farben, vielen aktuellen Soundkarten und Maus unterstützt wird. Sie können das Spiel aber auch mit der minimalen Konfiguration, also ohne Maus (nur mit der Tastatur) und ohne Soundkarte (nur mit dem PC-Lautsprecher), spielen.

So geht's los

1. Starten Sie Ihren Computer. Beim DOS Prompt wechseln Sie auf Ihr CD-ROM Laufwerk (z.B. hat Ihr CD Laufwerk die Laufwerksbezeichnung S:, tippen Sie s: und bestätigen mit ENTER).
2. Tippen Sie atlantis und bestätigen Sie mit ENTER. Das Spiel lädt nun automatisch.

Spezielle Optionen

Indiana Jones and the Fate of Atlantis erkennt automatisch, welche Grafik- und Soundkarten Sie installiert haben und stellt sich darauf ein. Wenn diese Erkennung nicht richtig funktioniert, oder Sie einen anderen Modus ausprobieren möchten, können Sie beim Start des Programms folgende Optionen angeben.

a	AdLib Music Synthesizer	j	Joystick-Kontrolle
s	Soundblaster	k	Tastatur-Kontrolle
r	Roland	t	nur Text (keine Sprachausgabe)
i	Interner Lautsprecher		

Um Indiana Jones and the Fate of Atlantis also mit Maus und mit AdLib-Sound zu starten, müssen Sie **Atlantis ma** (Return/Enter) eingeben.

Benutzung der Tastatur während Faustkämpfen

Wenn Sie bei Faustkämpfen lieber die Tastatur benutzen möchten, drücken Sie die **F**-Taste, um den 'Kampf-Cursor' auszuschalten. (Drücken Sie **f** erneut, wenn Sie wieder mit der Maus oder dem Joystick spielen möchten). Der Faustkampf wird mit folgenden Tasten gesteuert:

Wenn sich Indy auf der linken Seite befindet

Schritt zurück 7	Hohe Abwehr 8	Hoher Schlag 9
Schritt zurück 4	Mittlere Abwehr 5	Mittlerer Schlag 6
Schritt zurück 1	Niedrige Abwehr 2	Niedriger Schlag 3

Wenn sich Indy auf der rechten Seite befindet

Hoher Schlag 7	Hohe Abwehr 8	Schritt zurück 9
Mittlerer Schlag 4	Mittlere Abwehr 5	Schritt zurück 6
Niedriger Schlag 1	Niedrige Abwehr 2	Schritt zurück 3

Sucker Punch/ Tiefschlag
0

Bitte achten Sie darauf, daß bei Faustkämpfen die Num Lock-Taste nicht aktivert ist

Um zu Laden: Klicken Sie auf den LADEN Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die beiden Pfeile, um die Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der List zu gehen. Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Klicken Sie danach OK, um wirklich zu laden oder ABBRUCH, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen möchten. Achtung: Wenn Sie einen Spielstand laden, geht natürlich die Situation, in der Sie sich befanden, als Sie F1 gedrückt haben, verloren.

Tastaturfunktionen

Drücken Sie CTRL, ALT und F1 gleichzeitig, um auf die amerikanische Tastaturbelegung umzuschalten.

Spiel laden oder speichern	F1	
Schnitt-Szene überspringen	ESC oder beide Knöpfe gleichzeitig	
Spiel neu beginnen	F8	
Spielpause	Leertaste	
Soundsteuerung	Intnerer Lautsprecher	Soundkarte
Ü	aus	leiser
*	an	lauter
Texte schneller	+	
Texte langsamer	–	
Maus-Steuerung	CTRL m	
Joystick-Steuerung	CTRL j	
Spiel beenden	ALT x, CTRL c oder ALT q	
Zwischentexte	CRTL t	

Um zur deutschen Tastaturbelegung zurückzukehren, drücken Sie CRTL, ALT und F2.

Cursor-Kontrolle

Sie können eine Maus zur Cursor-Kontrolle einsetzen, wenn Sie einen kompatiblen Maustreiber installiert haben. Mit dem linken Mausknopf wählen Sie Objekte auf dem Bildschirm oder die entsprechenden Sätze, die Sie ausgeben möchten. Drücken Sie den rechten Mausknopf, um ein markiertes Wort mit einem Objekt, auf das der Cursor zeigt, zu benutzen. Wenn Sie durch Ihr Inventar 'rollen', können Sie mit der rechten Maustaste auf die Pfeile klicken, um sofort zum Anfang oder Ende zu gelangen. Wenn Sie sowohl Maus als auch einen Joystick installiert haben, können Sie eine Kontrolleinrichtung auswählen, indem Sie die **CTRL** Taste gedrückt halten und **m** (Maus) oder **j** (Joystick) drücken. Sie können nur analoge Joysticks benutzen.
Die digitalen Joysticks, die für manche Schneider/Amstrad-Computer angeboten werden, funktionieren leider nicht. Um den Joystick neu zu kalbirieren, drücken Sie ebenfalls **CTRL j**.

Tastatur-Kontrolle

Wenn Sie weder Maus noch Joystick besitzen, können Sie den Cursor mit den Pfeil-Tasten oder dem numerischen Ziffernblock bewegen. Die Taste **'Return/Enter'** entspricht dem linken Mausknopf. Die Taste **'Tabulator'** (meist durch zwei Pfeile gekennzeichnet, über der Control-Taste) entspricht dem Rechten.

G Geben	**P** Nehmen	**U** Benutzen
O Öffnen	**L** Anschauen	**S** Schieben/ Drücken
C Schließen	**T** Sprechen mit	**Z/Y** Ziehen

Achtung: Achten Sie darauf, daß CAPS LOCK ausgeschaltet sein muß.

Speichern / Laden von Spielständen

Drücken Sie F1, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern möchten. Sobald das entsprechende Menü erscheint, haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Knöpfen, die Sie anklicken können: SPEICHERN, LADEN, SPIELEN (um wieder zu der Stelle zurückzukehren, an der Sie F1 gedrückt hatten) oder ENDE (um zum DOS zurückzukehren).

Um zu Speichern: Klicken Sie auf den SPEICHERN Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die Pfeile, um diese Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der Liste zu gehen. Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Nun können Sie einen Namen für diesen Spielstand eintippen. Stand dort schon ein Name geschrieben, können Sie diesen mit der 'Backspace'-Taste löschen und dann einen neuen eingeben. Drücken Sie RETURN. Klicken Sie dann auf OK, um wirklich zu speichern, oder ABBRUCH, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen wollen.